

William Gingras

Programmeur Unity et Godot

(438) 521-7068 · Saint-Constant, QC J5A 2L3 · elia_gin@outlook.com · [LinkedIn](#)

Profil

Programmeur de jeux Unity et Godot, diplômé en génie logiciel de l'ÉTS et titulaire d'un DEC en intégration multimédia. Expérience en développement de gameplay et de systèmes sous contrat avec Godot, en refactorisation de code et en programmation de jeux éducatifs interactifs.

Expérience

Programmeur Unity et Godot (contrat) — SparkInBox Studio · 2025–2026

- Techno Mayans (2026) : programmation du gameplay et des systèmes dans Godot 4 (GDScript), avec les scènes, les nœuds et les signaux
- Lifepods (2025) : implémentation dans Unity de plusieurs systèmes de gameplay complexes et interconnectés intégrant l'automatisation des tâches des PNJ et des mécaniques de survie et de construction sur un jeu commercial

Programmeur de jeux (contrat) — Jeu de cartes roguelike · 2025, 4 mois

- Refactorisation dans Unity de l'ensemble du déroulement du jeu en production, en collaboration avec un développeur de jeux senior

Stagiaire programmeur gameplay — Ubisoft Montréal · 2023, 4 mois

- Correction de bogues et refactorisation du code dans l'équipe systèmes d'Assassin's Creed Codename Hexe (C++, Anvil, Perforce)
- Début du développement d'un prototype de fonctionnalité de mise en évidence des ennemis

Stagiaire en programmation de jeux — Ludia · 2021, 4 mois

- Maintenance du jeu mobile Lovelink (front-end Unity C#) : correction de bogues, tests automatisés, refactorisation

Programmeur Unity — CREO · 2018–2019, 9 mois

- Programmation des jeux éducatifs interactifs de l'exposition À bon port au Vieux-Port de Montréal
- Conversion d'un jeu Flash en application mobile (Unity C#, TypeScript, Phaser)

Projets et distinctions

Compétition Ubisoft Game Lab · 2022–2024

- Création d'un prototype de jeu dans Unity en 10 semaines chaque année avec 8 étudiants et 2 mentors d'Ubisoft; 4 trophées, dont celui du meilleur prototype

Compétences

Moteurs : Godot 4, Unity, Unreal Engine, Phaser

Langages : GDScript, C#, C++, TypeScript/JavaScript, Python, Lua

Outils : Perforce

Collaboration : chef d'équipe, designer et artiste sur un projet du club Conjure de l'ÉTS; administration du club, correction des travaux d'admission et organisation d'une game jam

Formation et langues

Baccalauréat en génie logiciel — École de technologie supérieure (ÉTS) · 2019–2024

DEC, Techniques d'intégration multimédia — Collège de Maisonneuve · 2016–2019

Langues : français et anglais